

Distribuido por
BANDAI, S.A. SUCURSAL EN ESPAÑA
19200 Azuqueca de Henares (Guadalajara)
Teléfono (949) 26 31 67 • Fax (949) 26 32 94

SNSP-AE-FRA/SFRA

Sailor moon

INSTRUCCIONES

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

BANDAI



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO ®

SUMARIO

¡SAILOR MOON LUCHA EN NOMBRE DEL AMOR Y DE LA JUSTICIA!



Me llamo Bunny Sukino y formo parte de las Guerreras Sailor Moon que reciben su poder del milenario Reino de Plata de la Luna.
Nuestro enemigo es el Reino de las Sombras. Se trata de un reino maléfico que utiliza monstruos para invadir el espíritu de los seres humanos absorbiendo toda su energía. Su objetivo es capturar el Cristal de Plata, para utilizar su gran fuerza y crear más desorden.
Por lo tanto, el planeta corre el riesgo de ser controlado por la energía maléfica de este reino.
Según nuestra información, su base se encuentra en el Punto D del Círculo Artico. Sólo las Guerreras Sailor Moon podrán vencerlos invocando el poder que reciben de la Luna.

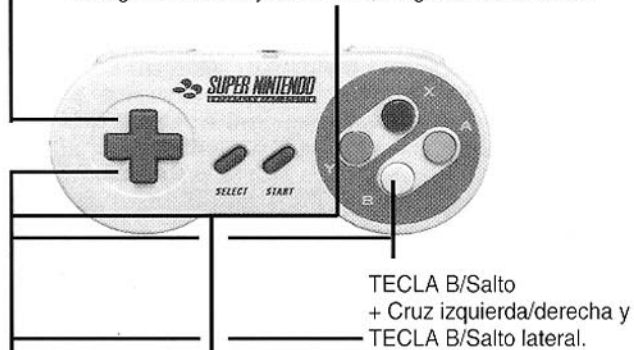


UTILIZACION DE LOS MANDOS

+ Cruz/desplazamiento de los jugadores.

Captura a tu enemigo y utiliza la + cruz para desplazarte a derecha/izquierda y el BOTON X para disparar a derecha/izquierda.
Captura al enemigo y utiliza el BOTON X para un ataque especial.
* Acércate al máximo si quieres capturar al enemigo.

BOTON Y / Ataque (mantén presionado para un ataque continuo). Ataque cargado de energía BOTON Y / Carga de energía A.
* Mantén presionado el BOTON Y hasta que el nivel de energía esté lleno y se ilumine, luego suelta el botón.



TECLA B/Salto
+ Cruz izquierda/derecha y TECLA B/Salto lateral.

TECLA Y después de saltar/Ataque salto vertical.
Pulsa la TECLA X y la TECLA B simultáneamente. Ataque de choque B.

Salto lateral y pulsa la TECLA Y / Ataque salto lateral.
Saltar o salto lateral y pulsa la + cruz hacia abajo y la TECLA X. Ataque salto hacia abajo.

INICIO DEL JUEGO

Insertar el cassette "Sailor Moon" dentro de la consola y pulsar "ON". El título de la pantalla y la demostración de apertura aparecerán. Pulsar la TECLA Start y cuando el título "Sailor Moon" aparezca, seleccionar el modo de juego "Game".



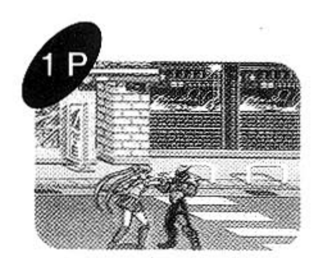


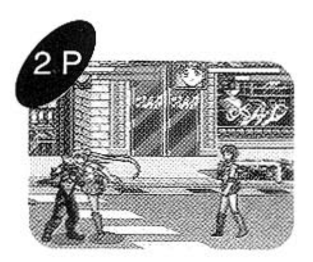
Jugador 1

Escoger una de las cinco guerreras Sailor. Este es un juego para un jugador para el cual deberás pasar a través de 5 escenas divididas en Areas a y b.

Jugador 2

En este juego para 2 jugadores, el formato de la escena es el mismo que para el juego para un solo jugador. Entre las 5 guerreras Sailor, cada jugador elige una guerrera y coopera para destruir al enemigo.





OPCIONES

Los arreglos pueden ser cambiados según diversas maneras. Escoger el arreglo que se quiere modificar utilizando la + cruz hacia arriba/abajo.

NIVEL: Puedes elegir el nivel de dificultad en el juego deseado. Utiliza la + cruz izquierda/derecha o la TECLA Y para escoger las reglas de juego. Fácil/para principiantes (Escenas 1 y 2 solo); Ordinario/para iniciados. Difícil/para jugadores muy capacitados.

CONTINUAR: Establece el número de continuaciones que desees en cada escena. Utiliza la + cruz derecha/izquierda o el BOTON Y para elegir 3 ó 5 continuaciones.

MANDO: Sirve para definir los botones del pad de tu SNES. Puedes definir también los del pad del segundo jugador en el modo dos jugadores.

MUSICA: Puedes hacer aparecer la música del juego. Utiliza la + cruz izquierda/derecha para elegir el número y el BOTON Y para poner en funcionamiento la música.

EFECTOS: Puedes hacer aparecer los efectos del juego. Utiliza la + cruz izquierda/derecha para seleccionar el número y el BOTON Y para poner en marcha los efectos sonoros.

VOZ: Puedes hacer aparecer las voces del juego. Emplea la + cruz izquierda/derecha para elegir el número y el BOTON Y para oír los efectos de voz.

FIN: Cuando termines de fijar las opciones, sal de la pantalla opciones pulsando el BOTON Y. El título aparecerá de nuevo en pantalla.

Pantalla de juego



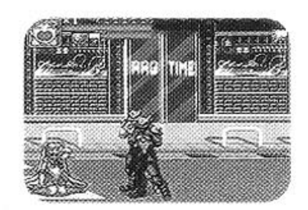
La pantalla de juego muestra los niveles de vida del jugador y del enemigo. Ten cuidado y evita los daños. Los golpes cargados de energía son posibles cuando el nivel de energía está lleno. Controla el nivel de daño al enemigo para atacarle en el momento preciso.

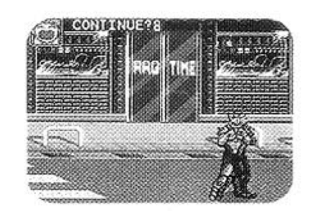
1. Nivel de vida del jugador
2. Nivel de golpe cargado
3. Nivel de vida del enemigo



FIN DEL JUEGO

Las guerreras pueden sobrevivir aún con un nivel de vida 0. Podrás luchar por 3 de las guerreras, pero en cuanto las 3 guerreras estén agotadas y no tengas más continuaciones, habrás llegado al final del juego y tendrás que recomenzar desde el principio.





Recupera tu fuerza con los ítems de potencia



Cuando tu nivel de vida es bajo, los ítems de potencia te permiten recuperar fuerza.

Nombre	Potencia de revitalización	Puntos	Comentarios
Gelée	20	500	Los pasteles te darán energía.
Sorbet	20	3000	Perfume de fresa, la alegría de toda jovencita.
Zumo de cartón	10	1000	Refréscate con este zumo.
Bombón	8	30	Refréscate con este caramelo.
Helado de frutas	20	1000	Te sentirás tan feliz que olvidarás tus problemas.
Sandía	40	3000	La mejor fruta para la salud.
Pastel	40	300	Formidable para la hora del té.
Pudding	20	300	La fuente de energía.
Pastel de queso	80	300	Un sabor excepcional y un montón de energía.
Pet de nonne	40	300	Se puede comer con los dedos.
Sablé	80	300	Dulce y con mucha energía.
Caja de música	1UP		Tesoro de Bunny.
Cartucho BANDAI	?	?	Cartucho de BANDAI.
Transmisor	?	?	Arma secreta para ganar aliados.
Rosa	?	?	La marca enmascarada.
Cartucho SNES	?	?	Cartucho SNES de "Sailor Moon".



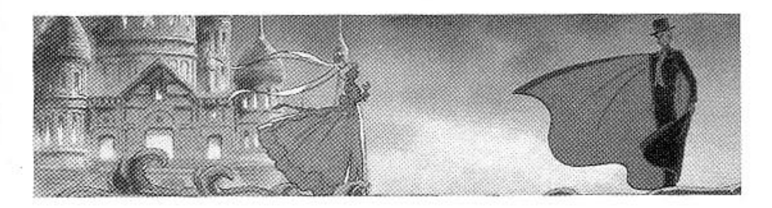
Pantalla de información

Al final de cada fase, la pantalla te muestra tu estado en ese momento de la partida. Serás clasificado según una escala desde A hasta E de acuerdo con tres factores: "Clear Time" (tiempo de anulación), "Damage Received" (daño recibido) y "Points Gained" (puntos ganados).



TIEMPO / Tiempo agotado.
PERJUICIO / Vida perdida.
PUNTOS / Puntos ganados.

A PERFECTO
B SUFICIENTE
C BUENO
D REGULAR
E MALO



¡Como lucharás a favor nuestro, te mantendremos informado!

Guerreras de Sailor
FICHERO DE DATOS





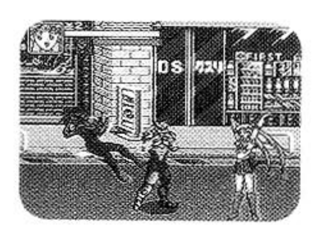
SAILOR MOON / BUNNY RIVIERE

Me reconocerás por mi larga cabellera. Soy un poco gafe y lloricona, pero sé utilizar la energía de mi planeta materno para combatir a los malvados bajo el nombre de Sailor Moon.



Edad: 14 años
Aniversario: 30 de junio (Cáncer)
Grupo Sanguíneo: 0
Ocios: comer y dormir
Planeta Materno: Luna
Características: Nada en concreto.

Disco Lunar: Sólo tengo que lanzar mi cetro lunar para transformarlo en un círculo luminoso capaz de destrozar malvados.
Anillo Lunar: Técnica que permite devolver a las personas embrujadas a su estado de origen. En el juego podrás utilizar esta técnica para mandar a paseo a los enemigos.





GOLPES	NOMBRES	EJECUCION
Normal	Puñetazo	BOTON Y
1.er Poder	Disco Lunar	BOTON Y (y hasta que la barra de poder se llene)
2.º Poder	Anillo Lunar	BOTON Y y B (simultáneamente)
Aéreo N.º 1	Salto + patada	BOTON B y después Y
Aéreo N.º 2	Salto + patada diagonal	BOTON B y (↖✚ o ✚↗) después BOTON Y
Aéreo N.º 3	Salto + puñetazo	BOTON B y después BOTON Y y ↓
Proyección	Proyección por encima del hombro	Coge al enemigo, luego presiona BOTON Y y (✚▸ o ◂✚)
Especial	Cabezazo	Coger al enemigo, luego presionar BOTON Y

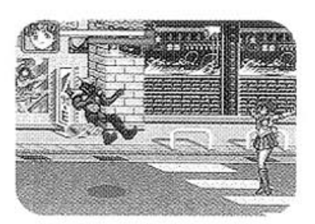
SAILOR MERCURY / HIJA DEL AGUA

Soy una chica más bien seria a la que le encanta estudiar. Como Sailor Mercury, soy la vestal del planeta Mercurio y una experta en juegos de agua. Dotada de un coeficiente intelectual superior a 300, soy simplemente genial. Tengo gran capacidad de decisión; en definitiva: ¡soy un cerebro!



Edad: 14 años
Aniversario: 10 de septiembre (Virgo)
Grupo Sanguíneo: A
Ocios: Lectura, ajedrez
Planeta Materno: Mercurio
Características: ???.

Bola de agua: Las minúsculas gotas de agua se transforman en una nube gris que detiene los movimientos de los malvados.
Aurora del Océano: Acumulando la energía de mi planeta protector, Mercurio, proyecto una violenta tromba de agua.





GOLPES	NOMBRES	EJECUCION
Normal	Puñetazo	BOTON Y
1.er Poder	Bola de agua	BOTON Y (hasta que la barra de poder se llene)
2.º Poder	Aurora del Océano	BOTON Y y B (simultáneamente)
Aéreo N.º 1	Salto + patada	BOTON B y después Y
Aéreo N.º 2	Salto + patada diagonal	BOTON B y (◤✚ o ✚◥) después BOTON Y
Aéreo N.º 3	Salto + puñetazo variable	BOTON B y después BOTON Y y ↓
Proyección	Proyección por encima del hombro	Coge al enemigo, luego presiona BOTON Y y (✚▸ o ◂✚)
Especial	Rompecabezas	Coger al enemigo, luego presionar BOTON Y

SAILOR MARTE / HIJA DEL FUEGO

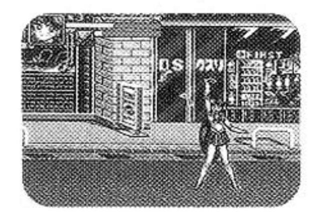
Como vestal del Templo del Fuego, poseo un gran talento adivinatorio y habilidad para manipular las llamas. Tengo el humor muy variable y soy a veces muy impulsiva, debido sin duda a la influencia de Marte, mi planeta materno ardiente y brillante.



Edad: 14 años
Aniversario: 17 de abril (Aries)
Grupo Sanguíneo: AB
Ocios: Lectura, artes adivinatorias
Planeta Materno: Marte
Características: Combativa.

Bola de fuego: Acumulando la energía de Marte, las puntas de mis dedos emiten llamas que carbonizan a los malvados.
Torbellino de Fuego: Sólo he de accionar mi talismán para soplar fuego sobre los malvados.





GOLPES	NOMBRES	EJECUCION
Normal	Patada	BOTON Y
1.er Poder	Bola de fuego	BOTON Y (hasta que la barra de poder se llene)
2.º Poder	Torbellino de fuego	BOTON Y y B (simultáneamente)
Aéreo N.º 1	Salto + patada	BOTON B y después Y
Aéreo N.º 2	Salto + patada giratoria	BOTON B y (↖✚ o ✚↗) después BOTON Y
Aéreo N.º 3	Salto + puñetazo	BOTON B y después BOTON Y y ↓
Proyección	Proyección por los pies	Coge al enemigo, luego presiona BOTON Y y (✚▸ o ◂✚)
Especial	Las 100 bofetadas	Coger al enemigo, luego presionar BOTON Y

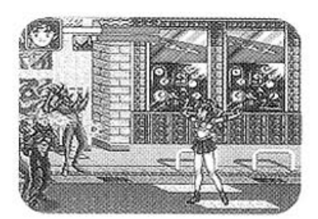
SAILOR JUPITER / MARCY - HIJA DEL BOSQUE

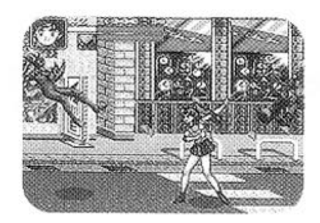
Además de mis dones como guerrera, tengo grandes talentos culinarios. Me enamoro fácilmente, lo que suele causarme problemas. Odio las situaciones ambigüas y tengo un agudo sentido de la justicia. Influenciada por Júpiter, el misterioso planeta, soy una experta en el manejo del rayo.



Edad: 14 años
Aniversario: 5 de diciembre (Sagitario)
Grupo Sanguíneo: 0
Ocio: Cocinar
Planeta Materno: Júpiter
Características: Fuerza.

Trueno Supremo: Con la antena que sobresale de mi diadema, emito la energía del rayo.
Torbellino de flores: Mis pendientes en forma de rosa hacen nacer un torbellino impetuoso.





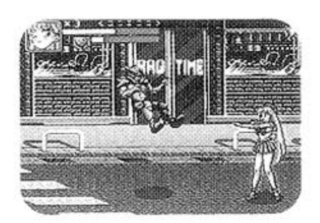
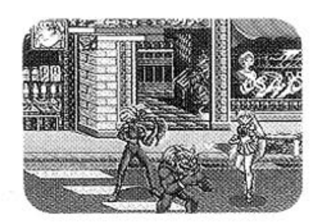
GOLPES	NOMBRES	EJECUCION
Normal	Puñetazo	BOTON Y
1.er Poder	Trueno supremo	BOTON Y (hasta que la barra de poder se llene)
2.º Poder	Torbellino de flores	BOTON Y y B (simultáneamente)
Aéreo N.º 1	Salto + patada pies juntos	BOTON B y luego Y
Aéreo N.º 2	Salto + patada pies juntos en diagonal	BOTON B y (↖✚ o ✚↗) después BOTON Y
Aéreo N.º 3	Salto + golpe de codos	BOTON B y después BOTON Y y ↓
Proyección	Proyección vertical	Coge al enemigo, luego presiona BOTON Y y (✚▸ o ◂✚)
Especial	Torbelino gigante	Coge al enemigo, luego presionar BOTON Y

SAILOR VENUS / MATILDE

Me convertí en guerrera un año antes que las demás, estoy acostumbrada a los combates y por eso inspiro gran confianza. Soy una heroína enigmática. Actúo bajo el nombre de Sailor Venus en razón de mi planeta materno.

Edad: 14 años
Aniversario: 22 de octubre
Grupo Sanguíneo: B
Ocios: Pasear
Planeta Materno: Venus
Características: Fuerza en el combate.

Láser venusiano: Utilizando la energía de mi planeta materno, Venus, emite un rayo láser justiciero de una alta capacidad de destrucción.
Cadena giratoria: Posee una fuerza similar a la de un golpe de cadena.

GOLPES	NOMBRES	EJECUCION
Normal	Golpe de cadena	BOTON Y
1.er Poder	Láser venusiano	BOTON Y (hasta que la barra de poder se llene)
2.º Poder	Cadena giratoria	BOTON Y y B (simultáneamente)
Aéreo N.º 1	Salto + patada	BOTON B y después Y
Aéreo N.º 2	Salto + patada diagonal	BOTON B y (↖✚ o ✚↗) después BOTON Y
Aéreo N.º 3	Salto + cabezazo	BOTON B y después BOTON Y y ↓
Proyección	Proyección en rodadura	Coge al enemigo, luego presiona BOTON Y y (✚▸ o ◂✚)
Encadenado	Super proyección en rodadura	Coger al enemigo, luego presionar BOTON Y

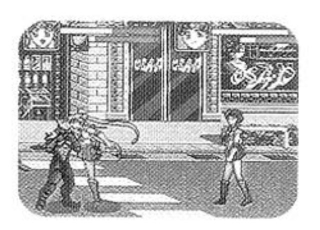
LAS 5 FASES DE JUEGO

Fase 1 — Boos/Monstruo Bakene

Uno de los 7 monstruos conocidos como los más poderosos, representa la transformación de Red Butler, el gato de la Luna.

Area A Barrio Latino

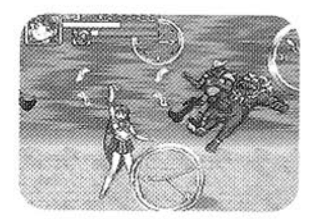
Se trata de un barrio no muy lejano a nuestra casa. Los monstruos han llegado a este barrio para tratar de invadirlo y hay que impedírselo.

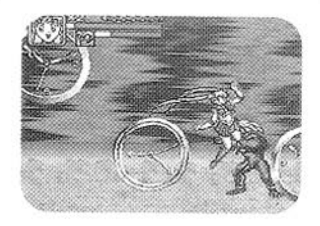




Area B Espacio extradimensional

Se trata de un espacio misterioso creado para los monstruos. Pon mucho cuidado cuando luches en este lugar, porque el espacio está deformado.



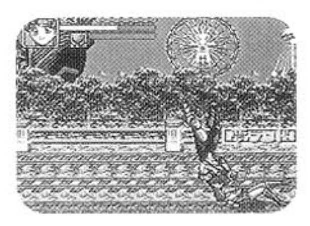


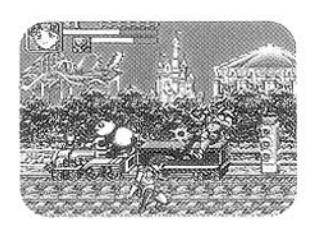
Fase 2 — Boos/Monstruo Murid

Un monstruo horrible intenta aspirar la energía de la gente que se divierte y de las chicas a las que les gustan los pasteles. No podemos perdonar a este monstruo por el daño que causa a la gente inocente.

Area A Parque de atracciones

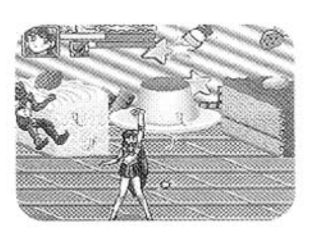
El monstruo aparece en el parque de atracciones. Ten cuidado, si chocas con la locomotora que hay en el parque, sufrirás daños.

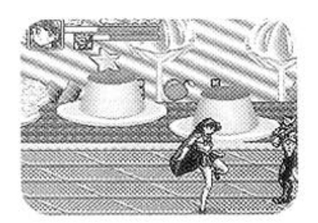




Area B Casa de los pasteles

Todo el edifico está construido con pasteles. Pero cuidado, porque no es el momento para pensar en comer dulces.

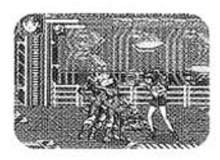




Fase 3 — Boos/Falsa Sailor Moon (Zoisait)

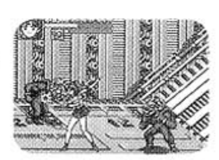
Aparece en escena una guerrera que se parece a Sailor Moon, pero con algo extraño que la delata. Se trata de Zoisait, uno de los cuatro Reyes Celestes del Reino de las Sombras transformado para parecerse a Sailor Moon.

Area A Fábrica secreta



Es una fábrica extraña y sospechosa. ¿Qué es lo produce esta fábrica? Ten cuidado de no tropezar con la banda corrediza.

Area B Ascensor de alta velocidad

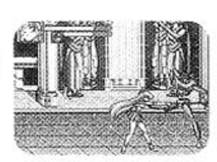


Este ascensor se desplaza tan rápido que resulta difícil combatir. Sólo lo lograrás si utilizas toda tu energía y no te desanimas.

Fase 4 — Boos/Kunzait

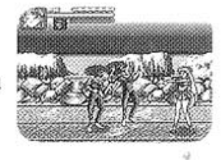
Es el único de los 4 Reyes Celestes del Reino de las Sombras que tiene un abrigo. ¿Será una señal de fuerza? A primera vista parece muy amigable, pero es muy cruel.

Area A Milenario de Plata



Es nuestro hogar de origen, pero transformado en ruinas por el Reino de las Sombras. Aquí está el secreto de las Guerreras Sailor Moon...

Area B Punto D del Círculo Artico



Ya estás verdaderamente cerca de la base del Reino de las Sombras. El terreno se mueve a una velocidad increíble. Ten muchísimo cuidado.

Fase 5

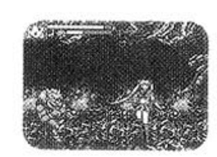
Boss/Endimion

Nunca pude imaginar que el hombre enmascarado al que amo es el Príncipe Endimion del Reino de la Tierra. Sin embargo está controlado por la fuerza maléfica del Reino de las Sombras.

Boss/Perila

Ella es la Reina del Reino de las Sombras y es muy poderosa. Es la que rompió el sello de la Reina Matelia e intenta la victoria de su reino.

Area A Reino de las Sombras



En el barrio del Reino de las Sombras, sentirás una energía extraña y peligrosa. Nunca sabrás lo que va a ocurrir.

Area B Reino de las Sombras



La batalla final se aproxima, y no puedes caer derrotado en tu lucha contra el Reino de las Sombras de la Reina Matelia.



Notas

Notas

Notas

Notas

Notas

